

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melamar di PT Narasi Citra Sahwahita untuk mengisi posisi intern atau karyawan magang di divisi *Creative Event* (CE). Proses kerja divisi ini dijalani dengan tim *Creative Event* yang terdiri atas satu CE *Lead*, dua CE *Team*, dan tiga CE *intern* lainnya. Sehingga komposisi ini diduduki oleh 7 rekanan yang mana Penulis berada dalam naungan salah satu CE *Team* yakni Hani Maulidya serta berpartner dengan satu CE *intern*, Raufi Ikhlasia.

Jalur koordinasi yang berlaku adalah melakukan komunikasi dengan Hani secara dua arah. Pada awalnya, *brief* pekerjaan serta kebutuhan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tersebut (seperti kontak, *file*, dll) diberikan. Saat menerima penugasan, Penulis bertanggung jawab untuk memastikan seluruh detail dan capaian dari penugasan ini dipahami dengan maksimal. Setelah mendapatkan *brief* dan kontak/*file* yang dibutuhkan, penugasan dilaksanakan. Dalam prosesnya, terjalin koordinasi secara dua arah maupun *group discussion* dengan CE *Team* apabila terjadi kendala atau membutuhkan *decision making*.

Kedudukan dan koordinasi yang dilakukan oleh divisi CE berkaitan dengan berbagai pihak. Pihak utama dan pertama adalah antar rekan tim *Creative Event* yang menjalankan *brainstorming*, diskusi, serta pembagian tugas selama persiapan dan pelaksanaan *event*. Pihak lain yang mendukung kebutuhan job description CE adalah divisi *finance*, *legal*, *social media*. Divisi-divisi ini menyediakan dan mengelola surat perjanjian, pembayaran *fee*, dan pemastian setiap prosedur yang ditempuh berjalan dalam koridor hukum yang tepat. Hal ini diperlukan dikarenakan CE dominan berhubungan dengan pihak eksternal seperti talent musisi, talent pembicara, pengisi acara, dan brand.

CE juga berkoordinasi dengan divisi IT dan produksi terkait aspek operasional dalam mengeksekusi *event*. Kebutuhan operasional baik *event on-site* maupun *online* membutuhkan berbagai sarana yang kompleks. CE cenderung lebih merencanakan, sedangkan divisi IT dan produksi cenderung ke pelaksanaan

operasionalnya. Pada masa persiapan, CE kerap berkonsultasi dengan divisi ini untuk perencanaan yang tepat dan *applicable*. CE merupakan divisi yang bertanggung jawab atas sebuah *event* yang di-handle oleh Narasi.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam lingkup pekerjaan divisi CE yang terurai di atas, terdapat 2 pekerjaan utama yang tersaji dalam tabel berikut ini. Tabel ini menguraikan pekerjaan selama 63 hari menjalani masa magang di PT Narasi Citra Sahwahita.

Tabel 3.1
Pekerjaan Utama Praktik Kerja Magang

<i>Job Desc</i>	Minggu ke-												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<i>Event Management</i>													
Koordinasi <i>rundown & schedule</i>													
Riset topik & narasumber													
Simulasi <i>event</i>													
Eksekusi hari H (<i>tapping virtual, time keeper</i>)													
<i>Talent Handling & LO</i>													
<i>Approach talent</i>													
Negosiasi <i>rate & schedule</i> talent													
<i>Dealing</i> dan <i>manage</i> berkas administratif													
LO <i>talent & peserta</i>													

Sumber: Data Olahan Penulis, 2020

Sebagai bagian dari divisi *Creative Event*, terdapat dua pekerjaan pokok yakni *event management* dan *talent handling & LO*. *Event management* meliputi persiapan, *pre-event*, *event*, dan *post-event*. Cakupan *event management* merujuk pada proses yang dikerjakan untuk *event* seperti riset, *brainstorming*, membuat TOR, menyusun materi, menjadi *time keeper*, melakukan simulasi *event*, dll. *Talent handling & LO* pada dasarnya merupakan bagian dalam *event management*, namun secara komposisi, penugasan ini lebih dominan diberikan kepada Penulis sehingga pembahasannya dibuat secara terpisah. Bertanggung jawab pada proses penanganan *talent* (di Narasi) terdiri atas tahapan yang kompleks dan dinamis, mulai dari fase *approach*, (*replacing*), *dealing*, dan *supervising*. Secara detailnya, dua *job desc* ini dijelaskan di subbab berikutnya.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Uraian Tugas

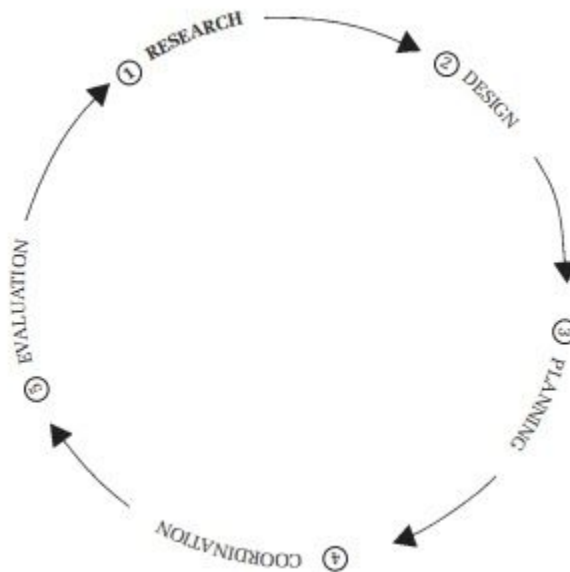
3.3.1.1 *Event Management*

Selama 63 hari bekerja di Narasi, terdapat berbagai pengalaman melalui tugas-tugas yang dilaksanakan. *Job description* secara detail telah disampaikan di atas, namun secara garis besar pekerjaan dapat dikerucutkan menjadi *Special Event Management*. Proses kerja secara rincinya akan diulas sembari dikaitkan dengan konsep ilmiah dalam prinsip ilmu komunikasi. Beberapa *event* yang dijalankan Narasi selama Penulis bekerja di sana meliputi Wirausaha Muda Mandiri, Playfest Virtual, dan BliBli #BagiBagiIlmu.

Secara singkat Wirausaha Muda Mandiri (WMM) merupakan program CSR Bank Mandiri yang diadakan secara tahunan. WMM merupakan rangkaian kompetisi yang bertujuan untuk memberdayakan UMKM melalui dukungan pendanaan. Playfest merupakan festival ide dan kreativitas anak muda untuk memperoleh inspirasi dan *insights* yang diadakan secara tahunan oleh Narasi. Tahun ini, acara dilaksanakan secara virtual dikarenakan pandemi. BliBli #BagiBagiIlmu merupakan rangkaian kampanye oleh *brand* BliBli dalam merayakan Hari Guru Nasional.

Selama proses bekerja, proses yang ditempuh selaras dengan konsep yang dikemukakan oleh Goldblatt dalam bukunya berjudul *Special Events: Global Events Management in the 21st Century*. Konsep tersebut adalah *Event Management Process* yang merupakan siklus tahapan dalam mengelola sebuah *event*. *Event* ini terdiri atas 5 tahapan yakni *research, design, planning, coordination, dan evaluation*. Uraian pekerjaan yang dilakukan selama magang didasarkan pada kerangka konsep ini. Konsep akan diselaraskan pula dengan konteks batasan kerja sebagai karyawan magang *Creative Event*.

Gambar 3.1
Event Management Process



Sumber: Goldblatt, 2013

3.3.1.1.1 *Research*

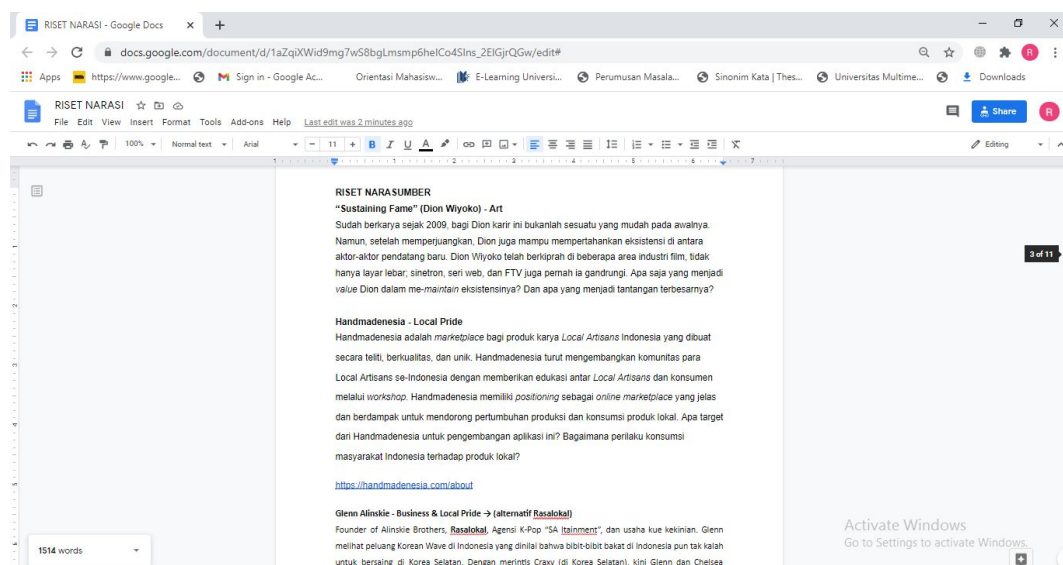
Goldblatt menjelaskan *research* menjadi tahapan pertama yang vital. Berdasarkan temuannya, tahapan *research* diakui oleh para *event manager* sukses, bahwa hal ini dapat mereduksi resiko serta mengoptimalkan hasil capaian *event* (Goldblatt, 2013, p. 36). Dalam teori, riset yang dimaksud meliputi fase pre-event di mana dilakukan sebelum ide *event* muncul. Riset yang dimaksud ialah *market research (needs, wants, trends)* dan riset sumber daya berdasarkan kerangka *SWOT analysis* sekaligus bagaimana menginterpretasi dan mengomunikasikan hasil riset tersebut (Goldblatt, 2013, p. 41).

Fase ini dirampungkan oleh beberapa divisi seperti *Strategic Planner* dan *Business Development* terkait *event* eksternal dan *Creative Event* terkait *event* internal. *Event* yang bersifat kolaboratif dengan klien (eksternal) tidak terlalu menitikberatkan pada tahapan ini karena beberapa kondisi. Kondisi pertama, *event* tersebut telah dilakukan secara *annual* dengan sudah memiliki target audiens, karakteristik, dan tujuan

tersendiri yang sudah melekat dengan *event*, contohnya Wirausaha Muda Mandiri. Kedua, *brief* dari klien untuk adanya segmen *market*, tema besar, target capaian, *key message* tertentu yang didasari oleh kepentingan dan *concern* korporat klien. Sehingga, peran Narasi sebagai pemberi jasa pengelolaan *event* ini lebih kepada diskusi, negosiasi, dan fungsi operasional, pengelolaan, serta penyiaran. Secara tidak langsung, Narasi tetap melakukan proses analisis SWOT dalam proses *dealing* dengan klien dengan memaparkan sumber daya serta peluang yang ditawarkan Narasi.

Namun, secara praktis, riset selalu dilakukan dalam *scope* pekerjaan Penulis. Pada masa awal program magang, tugas yang dilakukan adalah meriset calon narasumber, *talent*, MC, *public figure*, sekaligus topik yang diangkat. Riset dilakukan terhadap lebih dari 30 *public figure/brand* untuk dicanangkan menjadi narasumber di *event* Playfest.

Gambar 3.2
Dokumen Riset Playfest



Sumber: Penulis, 2020

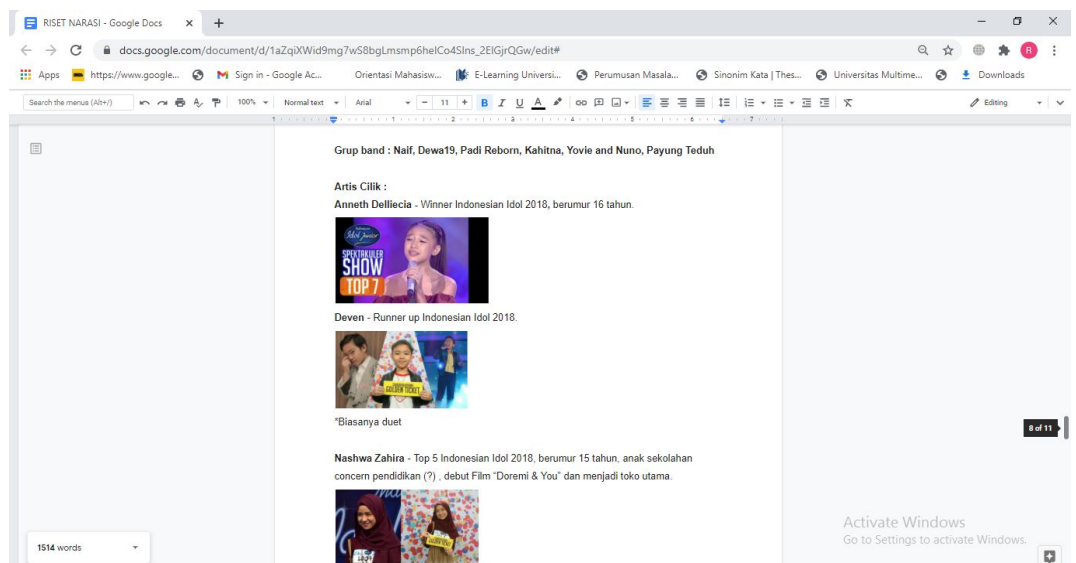
Dokumen ini disusun secara intens pada 2 minggu pertama masa program kerja. Dokumen ini diakses dalam mode

sharing untuk mempercepat respons dan menghindari tumpang tindih nama narasumber. Penugasan ini menuntut selain melakukan kurasi/filtrasi nama-nama *public figure*, juga untuk menentukan *angle* baru yang dapat diangkat dari tokoh tersebut. Sebagai contoh, Glenn Alinskie di-*propose* untuk *sharing* tentang perjalanan karirnya mendirikan agensi *girlband* di Korea, di mana dalam *talks* dan *event* lain Glenn Alinskie lebih disorot dengan *angle* hubungan dan keluarga.

Selain itu, riset juga dilakukan dalam penentuan pengisi acara dalam *desk entertainment*. Salah satunya adalah melakukan riset terkait pengisi acara seperti penyanyi dan *stand up comedian*, yang dianggap relevan dengan acara BliBli #BagiBagiIlmu dan memiliki potensi yang tinggi (popularitas, *engagement* dengan *fans*, karakteristik audiens tokoh, hingga *track record* dalam karirnya). Secara keseluruhan, tahapan ini dilakukan demi ketepatan dan optimalnya capaian dari figur maupun topik yang disesuaikan dengan target audiens, karakteristik dan tujuan *event*.

Gambar 3.3

Dokumen Riset BliBli #BagiBagiIlmu



Sumber: Penulis, 2020

3.3.1.1.2 Design

Design dijelaskan sebagai tahapan kelanjutan riset yang secara dominan melingkupi proses kreatif yang diekspektasikan menghasilkan *output* berupa ide aktivitas pokok dalam *event* (Goldblatt, 2013, p. 45). *Design* menjadi strategi mengelola dan mengembangkan hasil riset sembari diselaraskan dengan objektif *event*. Taktik untuk menempuh tahapan ini adalah dengan metode *brainstorming* dan *mind mapping* di mana semua ide kreatif di-welcome lalu difiltrasi.

Implementasi tahapan ini adalah proses mengemukakan hasil temuan dari riset narasumber-narasumber. Secara kontekstual, Playfest virtual memiliki tujuan yang jelas yakni untuk mencapai *visitors* yang tinggi meskipun secara *online*. Dalam mendesain *event* dan komponennya, tim *event* menempuh jalur diskusi maupun *brainstorming* mandiri. Namun, sebagian besar fase ini telah dirampungkan pada periode *pre-event*.

Gambar 3.4

Proses Brain Storming Line Up Narasumber Baru

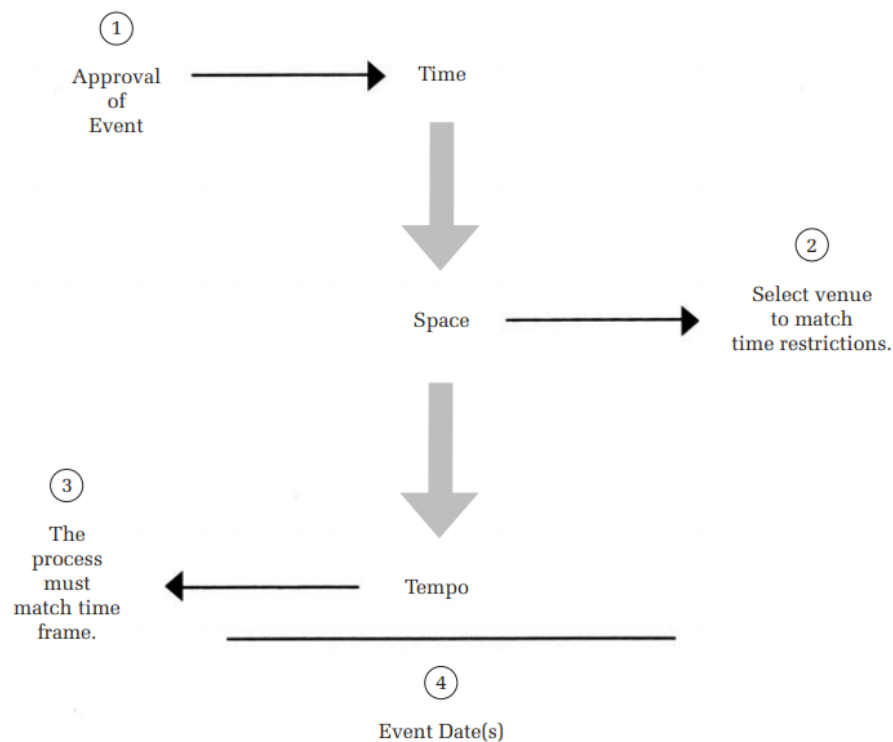
	A	B	C	D	E	F	G
	Time	Duration	CONFERENCE	TALKSHOW	MAIN STAGE	COTG	
1							
2	10:30:00	10:35:00	0:05:00				
3	10:35:00	10:40:00	0:05:00				
4	10:40:00	10:45:00	0:05:00				
5	10:45:00	10:50:00	0:05:00				
6	10:50:00	10:55:00	0:05:00				
7	10:55:00	11:00:00	0:05:00				
8	11:00:00	11:05:00	0:05:00				
9	11:05:00	11:10:00	0:05:00				
10	11:10:00	11:15:00	0:05:00				
11	11:15:00	11:20:00	0:05:00				
12	11:20:00	11:25:00	0:05:00				
13	11:25:00	11:30:00	0:05:00				
14	11:30:00	11:35:00	0:05:00				
15	11:35:00	11:40:00	0:05:00				
16	11:40:00	11:45:00	0:05:00				
17	11:45:00	11:50:00	0:05:00				
18	11:50:00	11:55:00	0:05:00				
19	11:55:00	12:00:00	0:05:00				
20	12:00:00	12:05:00	0:05:00				
21	12:05:00	12:10:00	0:05:00				
22	12:10:00	12:15:00	0:05:00				
23	12:15:00	12:20:00	0:05:00				
24	12:20:00	12:25:00	0:05:00				
25	12:25:00	12:30:00	0:05:00				
26	12:30:00	12:35:00	0:05:00				
27	12:35:00	12:40:00	0:05:00				
28	12:40:00	12:45:00	0:05:00				
29	12:45:00	12:50:00	0:05:00				

Sumber: Penulis dan Narasi, 2020

3.3.1.1.3 Planning

Planning merupakan tahapan yang beresensi pada perencanaan operasional yang bertitik berat pada aspek waktu, tempat, dan tempo/ritme bekerja atau yang dikenal dengan prinsip *Time/Space/Tempo Laws* (Goldblatt, 2013, p. 50).

Gambar 3.5
Time/Space/Tempo Laws



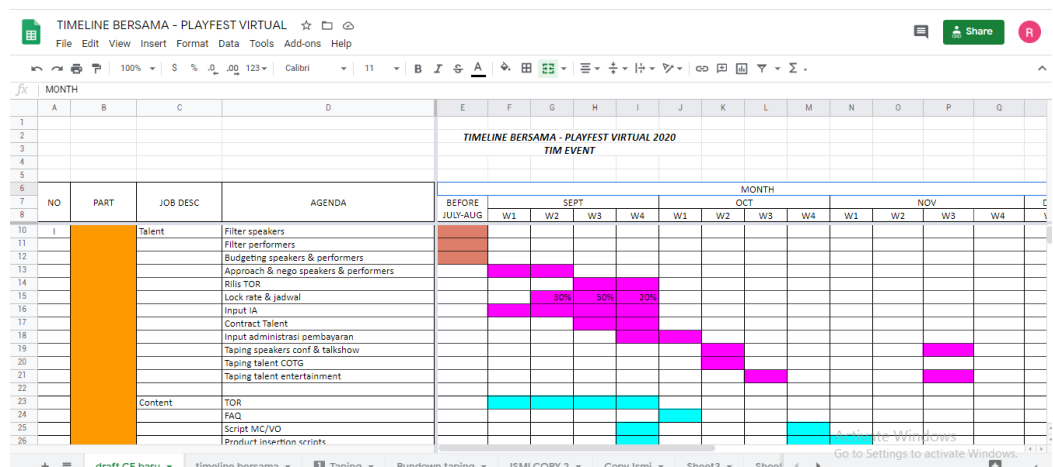
Sumber: Goldblatt, 2013

Output utama yang dikejar berupa *timeline* dan perencanaan secara detail akan waktu serta tempat maupun *source* yang berkaitan erat dengan proses *dealing*, *booking*, dll. Dalam tahapan ini, Penulis terlibat dalam proses penentuan perubahan *timeline* kerja yang dilakukan sebagai adaptasi perubahan *plan* dari *on-site* ke *online*. Setiap tahunnya Playfest menjadi festival *on-venue* yang melibatkan lebih dari 6000 orang. Sebagai bentuk adaptasi, pada awalnya Playfest direncanakan untuk *shifting* menjadi *event* setengah *on-site* dan *online*. Dalam arti panitia mengeksekusi secara langsung di *venue* sembari

disiarkan ke audiens secara *live* dan *online* pada 20 September 2020. Berangsur-angsurnya kondisi yang tidak membaik, dan memungkinkan kegiatan operasional yang begitu besar, acara ini pada akhirnya diputuskan untuk menjadi *event online* secara utuh yang dinamakan sebagai Playfest virtual.

Penyusunan *timeline* baru dilakukan pada masa bulan Oktober yang dilakukan dengan penyesuaian operasional baru. Metode eksekusi beralih dari syuting menjadi *tapping* (menempuh proses syuting dan *post-production*). Selaras dengan model *Time/Space/Tempo Laws*, tim *Creative Event* memulai dengan diskusi tentang perencanaan waktu secara menyeluruh serta target-target pencapaian per waktunya (target berkala menjaga ritme bekerja). Pemilihan lokasi/*venue* syuting pun segera dilakukan setelah penyusunan *timeline*.

Gambar 3.6
Timeline Kerja Playfest



Sumber: Narasi, 2020

Dalam fase ini, Penulis dengan tim *Creative Event* juga melakukan pematangan *rundown*. *Rundown* secara virtual di area *ideas* dengan mempertimbangkan *availability*, topik, dan daya tarik narasumber sekaligus dari aspek sudut pandang audiens. Beberapa contoh pertimbangannya meliputi narasumber yang populer diposisikan pada sesi puncak, dengan harapan

narasumber lain tetap ditonton oleh audiens yang menanti sesi narasumber tersebut.

Gambar 3.7
Pembahasan *Rundown Playfest Virtual*

Time	Activity	Participant/Topic
12:00-12:30	CONF 3 - Andriachair Yusuf	Startur Park: Movie Producing
12:30-13:00	TALKSHOW 2	Hannah Al Rasyid
13:00-13:30	CONF 4 - Anton Salim	
13:30-14:00	TALKSHOW 3	Renzal Stevens & Nikita Dompas
14:00-14:30	CONF 4 - Bapak202	
14:30-15:00	TALKSHOW 4	Guskhiloud (Dide Rendra, Country Director GC Indonesia) & Adrie Santoso
15:00-15:30	CONF 4 - Bimo Kusumo	Digital Toxic
15:30-16:00	TALKSHOW 5	Barli Almaruf
16:00-16:30	COTG 1 - Workout Challenge	Karyca Mestook
16:30-17:00	WORKSHOP 1	Narrative (Dion MBD)
17:00-17:30	COTG 2 - Mini Financial Class	Ario Pratomo
17:30-18:00	WORKSHOP 2	Narrative (Rafly Nour)
18:00-18:30	COTG 3 - Makeup Challenge (vnt)	
18:30-19:00	WORKSHOP 3	Client (JODK)

Sumber: Penulis dan Narasi, 2020

3.3.1.1.4 *Coordination*

Koordinasi merupakan tahapan mengeksekusi *event* berdasarkan *plan* serta lokasi yang dipilih (Goldblatt, 2013, p. 54). Pekerjaan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah berkoordinasi dengan para *public figure* (atau manajernya) berkaitan dengan proses negosiasi, *dealing*, hingga administratif.

Setelah *talent*/narasumber berhasil di-*booking* dengan kontrak atau Surat Perjanjian, kerja sama dapat dilanjutkan ke proses *tapping*. Penulis melakukan koordinasi dengan kurang lebih 5 narasumber Playfest, 6 juri zona *expert* WMM, dan 5 juri zona Mandiri WMM. Proses *tapping* untuk *event* Playfest dan BliBli #BagiBagiIlmu dilakukan di studio Lemmon.id dengan periode 10 November 2020 s.d. 25 November 2020. Beberapa sesi *talkshow/conference* di-*treatment* dengan narasumber secara *online*, dikarenakan adanya halangan jarak maupun

ketidaktersediaan narasumber untuk datang ke studio seperti sesi dengan Hannah Al Rashid, Axton Salim, dan Mira Sumanti.

Gambar 3.8

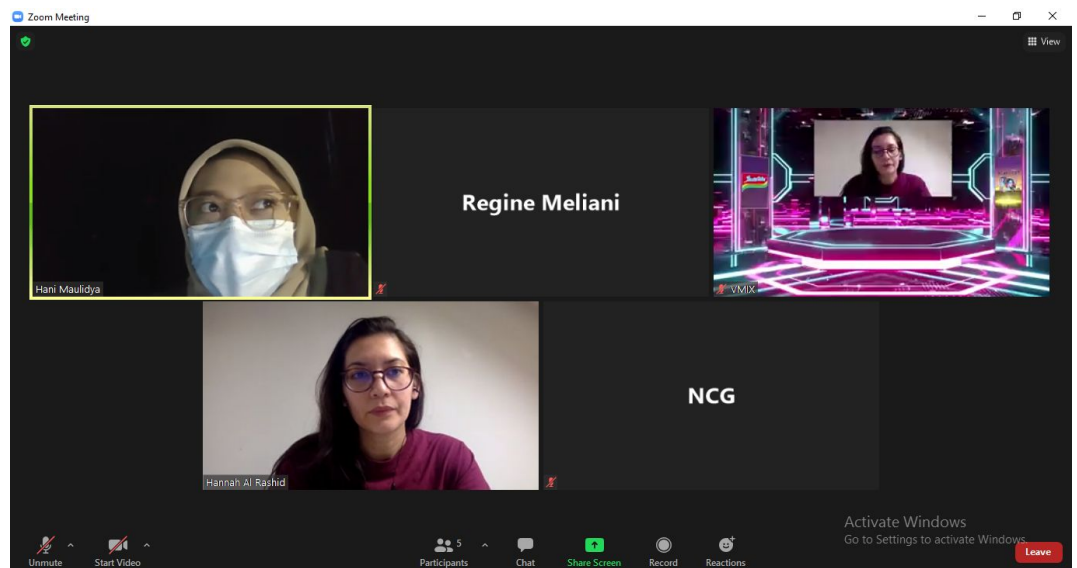
Rundown Tapping di Studio Lemmon.id

15 November			16 November			20 November	
						09.00-12.00	Reality Club
11.00-12.00	Pak Angga Bapak2ID	It2	13.00-14.00	Ronald Steven & Nikita Dompas	zoom & It 2	13.00-16.30	Yura Yunita
13.00-14.00	Didiet Maulana	It 2	14.00-15.00	Adi Panuntun	It 2	17.00 - 20.00	Fourtwnty
14.00-15.00	Sisca Soewitomo		15.00-16.00	Rio Dewanto & Chicco Jerikho			
			16.00-17.00	Hannah Alrashid	zoom		
			17.00-18.00	Odie Randa x Adjie Santoso (Gushcloud)	It 1 & zoom		
			19.00-20.00	Hani Prast & Darbotz	It 1		
21 November			23 November			25 November	
13.00-15.00	Diskoria		10.00-11.00	Ario Anindito	zoom	9.30-10.30	JKT 48
15.00-17.00	Pamungkas		11.00-12.00	Axton Salim		11.00-12.00	Angga Dwi Sasongko
			11.00-12.00	(Narrative) Dion MBD			
			13.00-14.00	(Narrative) Nadya Noor			
			14.00-15.00	COTG - Lizzie Parra			
			15.00-16.00	Pemenang Bintang SMA 2020			
			16.00-17.00	Najwa Shihab			

Sumber: Penulis dan Narasi, 2020

Gambar 3.9

Briefing Tapping Virtual dengan Hannah Al Rashid



Sumber: Penulis dan Narasi, 2020

Gambar 3.10
Tapping Virtual dengan Hannah Al Rashid



Sumber: Penulis dan Narasi, 2020

Gambar 3.11
Briefing Tapping Virtual dengan Axton Salim



Sumber: Penulis dan Narasi, 2020

Gambar 3.12
***Tapping Virtual* dengan Axton Salim**



Sumber: Penulis dan Narasi, 2020

Gambar 3.13
Simulasi Penjurian Nasional WMM



Sumber: Penulis dan Narasi, 2020

Gambar 3.14

Koordinasi sebagai LO Peserta dengan Peserta

Penjurian Nasional WMM

WMM Penj. Nasional Tekno
BE 1-Nas Abdul Latif, BE 4-Nas Ketut, BE 8-Nas Yudha Prayogo Asmoro, BP 1-Nas Selly, BP 6-Nas Aisahbella, BP 8-Nas, You

Dan berikut ada beberapa hal yang perlu dikonfirmasi teman2:
1. Silakan melakukan re-check materi, di link berikut ini.
<https://drive.google.com/folderview?id=19Ri9pXzfeiMstSiwM24m4dCpVHZ8mJQ>
2. Silakan mengonfirmasi kehadiran Anda pada tanggal dan jam di rundown berikut ini.

15:11 ✓

Waktu	Peserta	Kategori	Region
09.00 - 09.30 WIB	Edi Syahputra	SOSIAL	BP
09.30 - 10.00 WIB	Ariganto	SOSIAL	BP
10.00 - 10.30 WIB	Eranga Sari Wicak	SOSIAL	BP
10.30 - 11.00 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
11.00 - 11.30 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
11.30 - 12.00 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
12.00 - 12.15 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
12.15 - 13.00 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
13.00 - 13.30 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
13.30 - 14.00 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
14.00 - 14.30 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
14.30 - 15.00 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
15.00 - 15.30 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE
15.30 - 16.00 WIB	Fitri Agni Pratika	SOSIAL	BE

[REMINDER]
- WAJIB menggunakan format nama: Peserta_NamaLengkap_NamaBisnis_Zona
- Segala komunikasi dilakukan di WA, jadi harap fast respon dan sudah stand by WA sejak 1 jam sebelum jadwal.
- Materi PDF maupun video akan di-share oleh Panitia.
- Ketika bilang "next" utk slide, harap sabar, karena ada delay sinyal akibat jarak yg berjauhan.
- Harap Personal Chat WA saya utk kasih tau flow presentasinya, kapan

Type a message

Sumber: Penulis, 2020

Unsur terpenting dalam tahapan koordinasi adalah kompetensi *event manager*/tim dalam mengambil keputusan yang bisa berjumlah ratusan keputusan (Goldblatt, 2013, p. 54). Sebuah kondisi yang tidak sesuai perencanaan sudah sangat karib dengan pelaku-pelaku *event*. Dalam konteks *event-event* yang dikelola oleh Narasi, secara makro adalah peralihan format *event* dari *on-site* ke *online*. Secara mikro, terdapat masalah-masalah seperti pergantian narasumber (karena *out of budget*, ketidakcocokan *schedule*), *repressing budget*, *request* dari klien untuk menunda acara, kendala teknis. Banyaknya kendala yang tidak terencana, membutuhkan keputusan yang tepat, karena dapat memengaruhi seluruh *event*. Goldblatt menjelaskan adanya 5 tahapan untuk mampu mengambil keputusan yang tepat.

1. Mengumpulkan seluruh informasi meliputi berbagai sudut pandang terhadap satu masalah.

2. Mempertimbangkan pro dan kontra sebuah keputusan serta pihak-pihak mana yang berpotensi terdampak.
3. Mempertimbangkan implikasinya terhadap aspek finansial.
4. Mempertimbangkan implikasinya terhadap aspek moral/etis.
5. Membuat keputusan tanpa menyesalinya.

Beberapa poin dari panduan oleh Goldblatt ini dapat dikorelasikan selama proses kerja, baik atas dasar pengalaman diri sendiri maupun rekan. Sebagai contoh, persoalan yang dihadapi adalah penentuan kandidat pengganti narasumber yang *cancel*. Vincent dan Desta merupakan narasumber yang di-*cancel* karena *rate* setelah proses negosiasi tergolong *over budget*. Pengganti yang diajukan adalah Raffi Ahmad yang secara *budget* dapat diusahakan. Penulis mengajukan nominal *rate* dalam proses negosiasi dengan manajer Raffi berdasarkan keputusan dari *user* yang menguasai aspek finansial acara ini. Selain itu, keputusan selama proses *dealing* dengan juri-juri zona WMM terkait *term payment*. Berdasarkan peraturan Narasi, *term payment* berjangka H+14, namun beberapa juri mengajukan percepatan *term payment* yang mana konsiderasinya melibatkan beberapa pihak seperti *Creative Lead* dan divisi *Finance*.

3.3.1.1.5 *Evaluation*

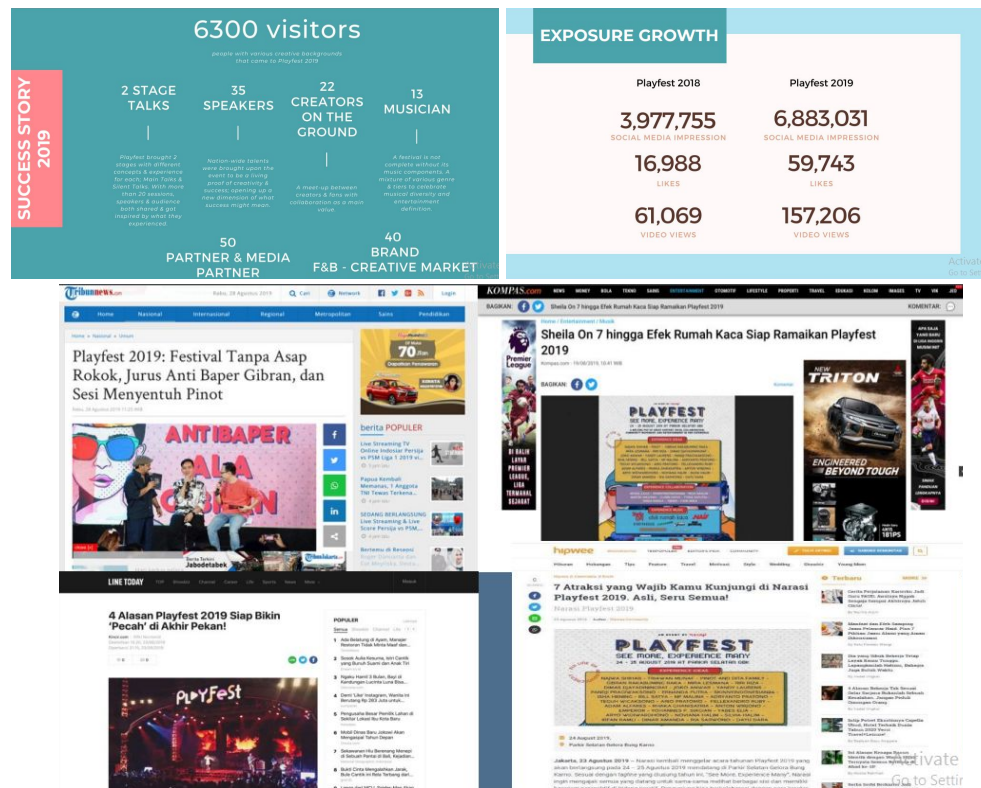
Tahap ini tidak dianggap sebagai yang terakhir dan bersifat statis dalam sebuah *event*. Justru, seperti dalam bagan tahapan ini menjadi pengantar ke proses siklus *event* berikutnya. Goldblatt menyatakan bahwa tahap evaluasi adalah penghubung *event* berikutnya (2013, p. 55). Tahapan evaluasi dilakukan dalam setiap *event* yang dilakukan Narasi dalam bentuk *report*. *Report* ini disusun oleh berbagai divisi meliputi *Business Development*, *Creative Event*, *Social Media*,

Meski Penulis tidak terlibat secara langsung pada proses penyusunan *report* dalam *event-event* yang digarap dalam masa

magang, manfaat fungsional *report* sejak awal proses bekerja dapat dirasakan. Hasil evaluasi *event* pada tahun sebelumnya dapat membangun pemahaman akan karakteristik, audiens, skala, ekspektasi, *event* di tahun ini.

Gambar 3.15

Report Evaluasi Playfest 2018-2019



Sumber: Narasi, 2020

Proses evaluasi bersifat dinamis, sehingga disebutkan bahwa evaluasi bahkan perlu untuk dilakukan di tengah-tengah berjalannya *event* (Goldblatt, 2013, p. 56). Oleh sebab itu, terdapat fungsi evaluatif saat Penulis melakukan supervisi maupun LO terhadap juri, peserta, atau narasumber. Sebagai contoh, kendala Chef Vania Wibisono selaku Juri Zona *expert* bidang Boga dengan sarana koneksi serta perangkat mengakibatkan hambatan saat prosesi tanya jawab dan penilaian peserta. Hal ini dipandang merugikan oleh klien, dan *unfairness*

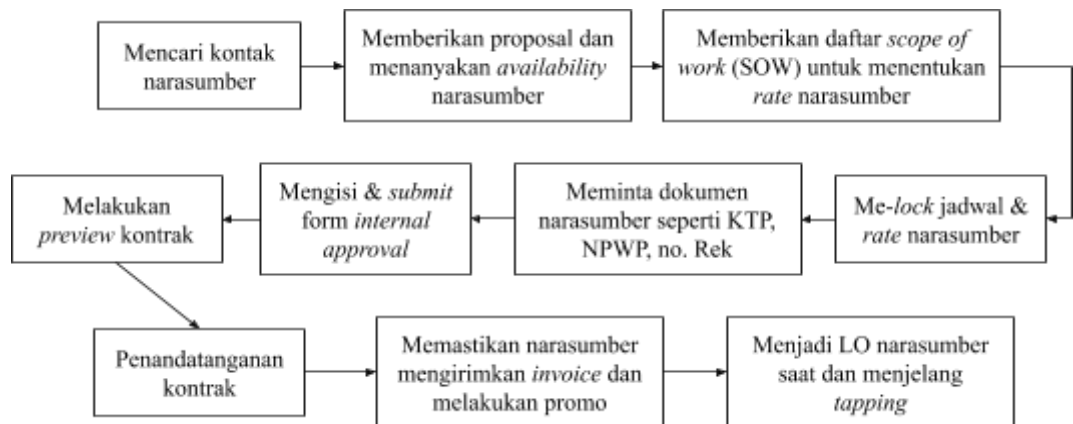
kepada peserta. Solusi yang diambil adalah dukungan sarana oleh Narasi melalui pengiriman modem di hari penjurian berikutnya.

3.3.1.2 Talent Handling & LO

Lingkup kerja dalam jenis *job desc* ini adalah bertanggung jawab atas proses *talent* menjadi narasumber, juri, dan pembaca nominasi. Proses yang ditempuh melalui pencarian kontak *talent* atau manajer, *approach*, *dealing*, dan LO. Proses kerja dalam *job desc* ini digambarkan melalui bagan berikut ini.

Gambar 3.16

Tahapan Kerja dan Koordinasi dengan Talent



Sumber: Data Olahan Penulis, 2020

Tantangan yang sering dialami dalam proses *approach* calon *talent* berhenti sampai tahap 3, dikarenakan tidak ditemukannya jalan tengah terkait *rate* atau *schedule*. Sehingga, konsep maupun keterampilan mendasari keberhasilan *job desc* ini adalah komunikasi interpersonal serta negosiasi, yang mana dilingkupi oleh teori komunikasi organisasi.

Komunikasi interpersonal disebutkan Glueck (1984) sebagai komunikasi yang paling efektif karena modelnya yang dialogis memungkinkan komunikator dan komunikan saling memengaruhi (Abubakar, 2015). Implementasinya dapat dilihat ketika menjalin komunikasi berkala *one-to-one* dengan pihak *talent*. Komunikasi yang terjalin bertujuan mencapai kesepakatan, sehingga kecakapan komunikasi interpersonal perlu

didukung keterampilan negosiasi. Jackman (2005) menjelaskan negosiasi merupakan proses dua pihak dengan pemikiran berbeda dalam mencapai kesepakatan (Nursolihah dan Widiyanti, 2020).

Aspek-aspek yang perlu mencapai kesepakatan, kebanyakan berkaitan dengan negosiasi *rate/fee*, *schedule*, dan *scope of work* (SOW). SOW meliputi poin-poin *job desc* *talent*. Sebagai contoh, Sisca Soewitomo sebagai narasumber *talk show* Playfest memiliki SOW untuk melakukan *tapping* di studio pada 15 November 2020 pukul 13.30 WIB, *mem-posting* 1 IG *story* & 1 IG *feeds*, melakukan promo ajakan di media sosial berupa video 1 menit, dst. Dalam beberapa poin, pihak Sisca tidak bersedia karena dianggap tidak sesuai dengan *rate* yang diajukan Narasi.

3.3.2 Kendala

Selama masa program magang sebagai divisi *Creative Event*, Penulis menghadapi beberapa kendala sebagai berikut.

1. Adanya *delay timeline* beberapa kali akibat gelombang PSBB, yang berakibat pada koordinasi dengan *talent* yang bersangkutan dengan *progress* administratif *talent*.
2. Kesulitan dalam memahami terminologi/istilah dalam dunia profesional ketika berkoordinasi dengan *talent*.
3. Miskomunikasi dan banyaknya tahap komunikasi dengan *talent* maupun tim internal yang berdampak pada proses *dealing talent*.

3.3.3 Solusi

Adapun solusi-solusi yang dilakukan terhadap kendala di atas adalah sebagai berikut.

1. Melakukan penyesuaian sesegera mungkin dengan merancang *timeline* baru dan membina hubungan baik dengan *talent* agar tetap bersedia bekerja sama sekalipun secara proses administratif terhambat.

2. Bertanya secara intens dan spesifik kepada *user* dan melakukan *research* mandiri secepat mungkin untuk memahami istilah tersebut secara fungsional.
3. Melakukan koordinasi lebih intens dengan *user* berupa *update*, meminta saran dan keputusan dari *user*. Melakukan dan diskusi berkala untuk memastikan kesatuan persepsi.